

# Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Tentang *Vocabulary* Untuk Sekolah Dasar Kelas I Berbasis Multimedia di Sd Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta

Rafika Soraya Luftiyani<sup>a,1</sup>, Wahyu Pujiyono<sup>a,2</sup>

<sup>a</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Ahmad Dahlan,  
Prof. Dr. Soepomo, S.H., Janturan, Umbulharjo, Yogyakarta 55164

<sup>1</sup>rafikasorayaluftiyani@gmail.com; <sup>2</sup>yywahyup@tif.uad.ac.id

## Abstrak

Berdasarkan observasi dari 4 kelas, dengan standar KKM 70, diperoleh 29,6% dari 108 siswa mendapatkan nilai di bawah standar. Kendala yang dialami siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris, kesulitan dalam pengucapan. Guru masih mengajar dengan cara klasikal. Keterbatasan waktu hanya 35 menit dalam 1 kali pertemuan. Orangtua mengalami kesulitan dalam mendampingi belajar di rumah. Media pembelajaran bahasa Inggris tentang vocabulary berbasis multimedia ini dengan materi, latihan dan evaluasi dikembangkan untuk mengatasi masalah yang ada, memudahkan siswa untuk mempelajari kembali, belajar mandiri, orangtua dapat mendampingi saat di rumah dan meningkatkan motivasi belajar dengan target yang diinginkan.

Metode yang digunakan dalam pembuatan media pembelajar berbasis multimedia ini adalah metode pustaka, observasi, wawancara, analisis kebutuhan (pengguna dan sistem), perancangan konsep (skenario berbasis ICT, skenario evaluasi), storyboard, implementasi, pengujian sistem.

Pengujian sistem blackbox test oleh guru untuk mengetahui kebenaran materi dan kelayakan media pembelajaran sebagai media bantu menyampaikan materi. Hasil pengujian dapat membantu dalam penyampaian materi dengan presentase sangat setuju 5,3% dan setuju 94,7% layak sesuai kebutuhan user. Alpha test diuji dengan 30 siswa untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang efektif dan menarik dengan presentase sangat setuju 58%, setuju 41%, kurang setuju 1%, tidak setuju 0%. Hasil nilai evaluasi telah mengalami kenaikan dan sudah memenuhi KKM. Kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif bahasa Inggris tentang vocabulary berbasis multimedia ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, Media Pembelajaran, Metode, Multimedia, *Vocabulary*

## 1. Pendahuluan

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar merupakan muatan lokal. Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Kleco kelas satu, metode yang digunakan adalah metode klasikal, masalah yang dialami siswa kesulitan dalam pengucapan karena tidak terbiasa, waktu belajar yang singkat karena 1 kali pertemuan 35 menit. Pada saat di rumah orangtua juga mengalami kesulitan dalam pendampingan belajar.

Data dari 4 kelas dengan standar nilai KKM yang ditetapkan adalah 70, dengan nilai A dari 100-86, B dari 85-71 dan C <70. Diperoleh hasil presentase dari siswa yang belum memenuhi KKM adalah 29,6% dari 108 siswa. Hal ini belum sesuai harapan yang diinginkan.

Pengembangan media pembelajaran interaktif bahasa Inggris tentang *Vocabulary* untuk sekolah dasar kelas I berbasis multimedia, diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi, memudahkan siswa mempelajari kembali materi, belajar mandiri dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan mencapai target yang diinginkan serta dapat mempermudah orangtua dalam mendampingi belajar di rumah.

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1. Kajian Teori

Hasil penelitian dengan judul “aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu Bahasa Inggris untuk usia 6-8 tahun”, bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris sekolah dasar yang menarik dan interaktif sebagai tambahan materi pembelajaran bahasa Inggris siswa sekolah dasar kelas 1. Fitur yang tersedia dalam aplikasi yaitu materi, dictionary, games, profile, musik [1].

Hasil penelitian dengan judul “aplikasi pembelajaran kosakata dan pronounsation bahasa Inggris berbasis multimedia bagi siswa sekolah dasar”, bertujuan untuk salah satu strategi media pembelajaran di kelas agar lebih mudah menyerap pembelajaran, berinteraksi dengan mengembangkan imajinasi dan dapat menambah perbendaharaan kata dengan cepat dan mudah. Fitur yang digunakan yaitu petunjuk, kompetensi, materi, simulasi dan evaluasi [2].

### 2.2. Landasan Teori

#### 1. Media Pembelajaran

Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi [3].

#### 2. Bahasa Inggris

Bahasa Inggris terpadu melibatkan belajar keterampilan dalam menulis, tata bahasa, berbicara, mendengarkan, membaca dan berpikir kritis. Pengajaran keterampilan bahasa Inggris yang terintegrasi membutuhkan bentuk interaktif pembelajaran antara guru dan siswa untuk memastikan penguasaan keterampilan baik lisan dan tertulis. (Rose, 2014)

#### 3. Vocabulary

Vocabulary atau kosakata adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata dalam bahasa Inggris disebut vocabulary, kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru.

## 3. Metode Penelitian

8. Subjek dalam penelitian ini adalah bagaimana mendesain materi yang akan disampaikan dalam mata pelajaran bahasa Inggris pada pokok bahasan *Vocabulary* antara lain *things at home, things in the class room, going to the zoo* dan pengucapan huruf abjad untuk siswa kelas I di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede sebagai media bantu dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran bahasa Inggris berbasis multimedia dengan menggunakan *software multimedia Adobe Flash Professional CS6*.

#### 9. Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Interview

Metode interview dilakukan dengan wawancara langsung kepada pihak yang terkait, yaitu dengan Ibu Alif Kusumawati, S.Pd selaku guru bahasa Inggris kelas satu serta melakukan wawancara dengan beberapa orangtua wali siswa SD Muhammadiyah Kleco Kotagede.

##### b. Metode Observasi

Metode yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta untuk memperoleh data-data yang real dan permasalahan yang terjadi pada objek penelitian. Pengamatan dilakukan saat kegiatan belajar mengajar bahasa Inggris, mengamati langsung tata cara pembelajaran di kelas, proses belajar dan hasil nilai siswa.

### c. Metode Studi Pustaka

Metode pencarian data dengan melakukan studi pustaka mencakup jurnal-jurnal yang terkait dengan judul yang akan dikembangkan, artikel dan internet serta buku-buku referensi yang mencakup tentang media pembelajaran dengan cara mengumpulkan, mempelajari dan memahami jurnal-jurnal yang berhubungan dengan penelitian.

10. Metode penelitian yang dilakukan dalam pengembangan media ini adalah analisis kebutuhan (pengguna dan sistem), perancangan konsep (skenario pembelajaran di kelas, skenario pembelajaran berbasis ICT), *storybord*, implementasi dan pengujian sistem.

## 4. Hasil Dan Pembahasan

### 4.1. Analisis Sistem

#### 4.1.1. Kebutuhan User

##### 1. Guru

Perancangan sistem dari guru bertujuan untuk mempermudah dalam menyampaikan materi vocabulary serta dapat menambah wasasan bagi guru tentang metode pembelajaran berbasis ICT. Hal- hal yang dimasukkan adalah :

- a. Guru memberikan penjelasan materi tentang vocabulary terutama pada materi Things at Home, Things in the Classroom dan Going to the Zoo serta pengenalan huruf abjad A-Z dengan memberikan contoh gambar beserta suara dan simulasi pengucapan huruf yang akan membantu guru dalam memberikan materi
- b. Guru memberikan contoh soal latihan dan evaluasi untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi
- c. Guru dapat mengkoreksi jawaban evaluasi dari siswa serta mengetahui hasil evaluasi yang dikerjakan siswa

##### 2. Siswa

Perancangan sistem dari sisi siswa bertujuan untuk mempermudah siswa untuk belajar mandiri sehingga siswa dapat memahami materi vocabulary, menyimak video dan menjalankan simulasi dan meningkatkan pemahaman materi dengan mengerjakan soal latihan dan evaluasi.

##### 3. Orangtua

Perancangan sistem dari sisi orangtua bertujuan untuk mempermudah orangtua dalam mendampingi dan mengarahkan untuk mempelajari kembali materi yang sudah diberikan di sekolah pada saat belajar di rumah.

#### 4.1.2. Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem merupakan analisis terhadap kebutuhan data dalam perancangan sistem. Sistem yang dibangun dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran interaktif tentang vocabulary untuk sekolah dasar kelas I berbasis multimedia dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS6 dengan mengkombinasi software CorelDraw X7, Adobe Premier Pro , Adobe After Effect, Adobe Audition CC.

### 4.2. Perancangan Konsep

Perancangan konsep bertujuan untuk memepermudah siswa memahami materi, guru dalam menerangkan dan orangtua dalam mendampingi belajar di luar sekolah. Materi vocabulary disampaikan dengan elemen-elemen multimedia yaitu teks, suara, gambar, video dan animasi.

### 4.3. Perancangan Berbasis ICT

RPP ICT dibuat berpacu dengan RPP Sekolah. RPP ICT untuk menjelaskan langkah pembelajaran secara teknologi. RPP ICT dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran yang dapat dilihat pada saat membaca dan mendengarkan materi yang ditampilkan, pada saat siswa mengklik

menu evaluasi kemudian mengklik latihan soal dan siswa menjawab soal latihan salah maka akan kembali ke materi. Siswa mengerjakan soal evaluasi, guru dan siswa dapat mengetahui hasil nilai yang diperoleh dari hasil pengerjaan soal evaluasi.

Fungsi perancangan berbasis ICT adalah menjelaskan secara runtun langkah pembelajaran.

Identitas  
Satuan Pendidikan : SD Muhammadiyah Kleco Koagede Yogyakarta  
Kelas/Semester : II/Genap  
Mata Pelajaran : Bahasa Inggris  
Materi Pokok : *Vocabulary*  
Alokasi Waktu : 6 X 35 Menit  
Jumlah Pertemuan : 3 x 2 jam pertemuan  
Metode : Simulasi, diskusi, tanya jawab dan penugasan berbasis ICT

Mata Pelajaran	Bahasa Inggris
Materi Pokok	<i>Vocabulary "Things at Home"</i>
Standar Kompetensi	Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas
Kompetensi Dasar	<b>Mendengarkan</b> 1. Merespon instruksi sederhana dengan tindakan secara tertulis dalam kegiatan kelas. 2. Merespon instruksi sederhana 3. Memahami cerita lisan secara aktif dengan menggunakan gambar. <b>Membaca</b> 1. Membaca dengan nyaring teks pendek dengan ucapan dan intonasi yang benar. 2. Memahami teks deskriptif bergambar sederhana dalam konteks sekitar siswa. <b>Berbicara</b> 1. Berbicara-cakap secara aktif mengenai sesuatu di dalam rumah 2. Berbicara-cakap tentang keberadaan sesuatu di dalam rumah.
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dan dibacanya dengan suara lantang 2. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dengan pengucapan bahasa Inggris yang benar 3. Siswa dapat mengulang apa yang ditulisnya dengan benar
Materi Pokok	<i>Vocabulary "Things in the Classroom"</i>
Standar Kompetensi	Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas
Kompetensi Dasar	<b>Mendengarkan</b> 1. Merespon instruksi sederhana dengan tindakan secara tertulis dalam kegiatan kelas. 2. Merespon instruksi sederhana 3. Memahami cerita lisan secara aktif dengan menggunakan gambar. <b>Membaca</b> 1. Membaca dengan nyaring teks pendek dengan ucapan dan intonasi yang benar. 2. Memahami teks deskriptif bergambar sederhana dalam konteks sekitar siswa. <b>Berbicara</b> 1. Berbicara-cakap secara aktif mengenai sesuatu di dalam ruang kelas 2. Berbicara-cakap tentang keberadaan sesuatu di dalam ruang kelas
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dan dibacanya dengan suara lantang 2. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dengan pengucapan bahasa Inggris yang benar

	3. Siswa dapat mengulang apa yang ditulisnya dengan benar
Materi Pokok	<i>Vocabulary "Going in the Zoo"</i>
Standar Kompetensi	Memahami instruksi sangat sederhana dengan tindakan dalam konteks kelas
Kompetensi Dasar	<b>Mendengarkan</b> 1. Merespon instruksi sederhana dengan tindakan secara tertulis dalam kegiatan kelas. 2. Merespon instruksi sederhana 3. Memahami cerita lisan secara aktif dengan menggunakan gambar. <b>Membaca</b> 1. Membaca dengan nyaring teks pendek dengan ucapan dan intonasi yang benar. 2. Memahami teks deskriptif bergambar sederhana dalam konteks sekitar siswa. <b>Berbicara</b> 1. Berbicara-cakap secara aktif mengenai nama-nama hewan 2. Berbicara-cakap tentang keberadaan hewan di kebun binatang
Tujuan Pembelajaran	1. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dan dibacanya dengan suara lantang 2. Siswa dapat mengulang apa yang didengarnya dengan pengucapan bahasa Inggris yang benar 3. Siswa dapat mengulang apa yang ditulisnya dengan benar
Level Teknologi	SD/MI
ICT yang dibutuhkan	1. Perangkat komputer atau laptop 2. LCD / Proyektor 3. CD pembelajaran
Syarat Teknologi yang dibutuhkan peserta didik	1. Siswa harus memiliki komputer dan laptop 2. Siswa menggunakan LCD / Proyektor untuk menampilkan media pembelajaran 3. Siswa memiliki media pembelajaran yang telah di ambil dari CD pembelajaran
<b>Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran</b>	
Pertemuan pertama	<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b> 1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk memulai pelajaran 2. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan aplikasi media pembelajaran <i>vocabulary</i> pada LCD/proyektor <b>Kegiatan Inti (45 menit)</b> 1. Guru dan siswa mengklik tombol mulai pada aplikasi media pembelajaran dan masuk pada menu utama kemudian mengklik menu petunjuk untuk memahami penggunaan aplikasi 2. Siswa yang kesulitan dengan tombol-tombol yang ada dapat mengklik menu petunjuk untuk membantu memahami fungsi tombol 3. Guru dan siswa mengklik tombol back untuk kembali ke menu utama 4. Guru dan siswa mengklik menu SK/KD untuk membaca Kompetensi dasar pembelajaran, kemudian mengklik tombol back untuk kembali ke menu utama 5. Guru dan siswa mengklik menu materi dan mengklik <i>Things at Home</i> untuk membaca materi pertama tentang <i>Things at Home</i> 6. Guru dan siswa membaca dan mendengarkan materi yang mengeluarkan sound pad materi <i>Things at Home</i> 7. Siswa mengklik tombol angka dan mencocokkan dengan gambar

	<p>8. Siswa bercakap-cakap dengan membaca materi yang ada</p> <p>9. Kemudian setelah membaca materi siswa kembali ke menu <i>home</i> dengan mengklik tombol <i>back</i> dan membuka menu video untuk melihat video animasi dan video tentang materi <i>Things at Home</i></p> <p>10. Guru dan siswa mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali menu utama dan siswa mengklik menu latihan untuk mengerjakan soal latihan</p> <p><b>Kegiatan penutup (15 menit)</b></p> <p>Siswa mengklik menu evaluasi dan mengerjakan soal latihan pilihan ganda</p> <p>1. Siswa menjawab salah akan kembali ke menu materi membaca ulang materi kemudian mengklik kembali ke latihan</p> <p>2. Siswa mengklik tombol kembali ke latihan dan melanjutkan mengerjakan soal latihan</p> <p>3. Proses pembelajaran selesai guru meminta siswa untuk mengulang kembali di rumah pelajaran yang telah diberikan di kelas, kemudian guru dan siswa mengklik tombol <i>exit</i> dan memilih tombol ya untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran</p> <p>4. Guru dan siswa berdoa serta memberikan salam penutup</p>
Pertemuan kedua	<p><b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b></p> <p>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk memulai pelajaran</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan aplikasi media pembelajaran <i>vocabulary</i> pada LCD/proyektor</p> <p><b>Kegiatan Inti (45 menit)</b></p> <p>1. Guru dan siswa mengklik tombol mulai pada aplikasi media pembelajaran dan masuk pada menu utama kemudian mengklik menu petunjuk untuk memahami penggunaan aplikasi</p> <p>2. Siswa yang kesulitan dengan tombol-tombol yang ada dapat mengklik menu petunjuk untuk membantu memahami fungsi tombol</p> <p>3. Guru dan siswa mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu utama</p> <p>4. Guru dan siswa mengklik menu SK/KD untuk membaca kompetensi dasar pembelajaran, kemudian mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu utama</p> <p>5. Guru dan siswa mengklik menu materi dan mengklik <i>Things in the Classroom</i> untuk membaca materi pertama tentang <i>Things in the Classroom</i></p> <p>6. Guru dan siswa membaca dan mendengarkan materi yang mengeluarkan sound pad materi <i>Things in the Classroom</i></p> <p>7. Siswa mengklik tombol angka dan mencocokkan dengan gambar</p> <p>8. Siswa bercakap-cakap dengan membaca materi yang ada</p> <p>9. Kemudian setelah membaca materi siswa kembali ke menu <i>home</i> dengan mengklik tombol <i>back</i> dan membuka menu video untuk melihat video animasi dan video tentang materi <i>Things in the Classroom</i></p> <p>10. Guru dan siswa mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali menu utama dan siswa mengklik menu latihan untuk mengerjakan soal latihan</p> <p><b>Kegiatan penutup (15 menit)</b></p> <p>1. Siswa mengklik menu evaluasi dan mengerjakan soal latihan pilihan ganda</p> <p>2. Siswa menjawab salah akan kembali ke menu materi membaca ulang materi kemudian mengklik kembali ke latihan</p>
Pertemuan Ketiga	<p>3. Siswa mengklik tombol kembali ke latihan dan melanjutkan mengerjakan soal latihan</p> <p>4. Proses pembelajaran selesai guru meminta siswa untuk mengulang kembali di rumah pelajaran yang telah diberikan di kelas, kemudian guru dan siswa mengklik tombol <i>exit</i> dan memilih tombol ya untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran</p> <p>5. Guru dan siswa berdoa serta memberikan salam penutup</p> <p><b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b></p> <p>1. Guru melakukan pembukaan dengan salam dan berdoa untuk memulai pelajaran</p> <p>2. Guru mengarahkan siswa untuk memperhatikan aplikasi media pembelajaran <i>vocabulary</i> pada LCD/proyektor</p> <p><b>Kegiatan Inti (45 menit)</b></p> <p>1. Guru dan siswa mengklik tombol mulai pada aplikasi media pembelajaran dan masuk pada menu utama kemudian mengklik menu petunjuk untuk memahami penggunaan aplikasi</p> <p>2. Siswa yang kesulitan dengan tombol-tombol yang ada dapat mengklik menu petunjuk untuk membantu memahami fungsi tombol</p> <p>3. Guru dan siswa mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu utama</p> <p>4. Guru dan siswa mengklik menu SK/KD untuk membaca Kompetensi dasar pembelajaran, kemudian mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali ke menu utama</p> <p>5. Guru dan siswa mengklik menu materi dan mengklik <i>Going to the Zoo</i> untuk membaca materi pertama tentang <i>Going to the Zoo</i></p> <p>6. Guru dan siswa membaca dan mendengarkan materi yang mengeluarkan sound pad materi <i>Going to the Zoo</i></p> <p>7. Siswa mengklik tombol angka dan mencocokkan dengan gambar</p> <p>8. Siswa bercakap-cakap dengan membaca materi yang ada</p> <p>9. Kemudian setelah membaca materi siswa kembali ke menu <i>home</i> dengan mengklik tombol <i>back</i> dan membuka menu video untuk melihat video animasi dan video tentang materi <i>Going to the Zoo</i></p> <p>10. Guru dan siswa mengklik tombol <i>back</i> untuk kembali menu utama dan siswa mengklik menu latihan untuk mengerjakan soal latihan</p> <p><b>Kegiatan penutup (15 menit)</b></p> <p>1. Siswa mengklik menu evaluasi dan mengerjakan soal latihan pilihan ganda</p> <p>2. Siswa menjawab salah akan kembali ke menu materi membaca ulang materi kemudian mengklik kembali ke latihan</p> <p>3. Siswa mengklik tombol kembali ke latihan dan melanjutkan mengerjakan soal latihan</p> <p>4. Proses pembelajaran selesai guru meminta siswa untuk mengulang kembali di rumah pelajaran yang telah diberikan di kelas, kemudian guru dan siswa mengklik tombol <i>exit</i> dan memilih tombol ya untuk keluar dari aplikasi media pembelajaran</p> <p>5. Guru dan siswa berdoa serta memberikan salam penutup</p>

#### 4.4. Implementasi Sistem

##### 4.4.1. Tampilan Halaman Pembuka dan Menu Utama

Tampilan halaman pembuka berisi *layout* halaman *opening* salam pembuka dengan *background* dan tombol masuk, *min-max*, *sound* dan *exit* (gambar 1)





Gambar 1. Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Siswa mengklik tombol masuk kemudian lanjut ke menu utama dengan *script* sebagai berikut :

```
b_masuk.addEventListener (MouseEvent.CLICK,bmasuk);
function bmasuk (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("menu");
}
```

Tampilan menu utama (gambar 2) yang menyajikan menu petunjuk, sk/kd, materi, simulasi, evaluasi dan *profile*. *Script* pada halaman menu utama saat mengklik menu materi sebagai berikut :

```
function bmateri (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("materi"); }
```

#### 4.4.2. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi (gambar 3) berisikan sub menu materi *things at home*, *things in the classroom*, *going to zoo*. Siswa mengklik tombol menu materi dengan *script* sebagai berikut :

```
b_m1.addEventListener (MouseEvent.CLICK,bm1);
function bm1 (Event:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("m1");
};
```



Gambar 3. Tampilan Menu Materi



Gambar 4. Tampilan Isi Materi

Tampilan isi materi (gambar 4) berisikan materi bahasa Inggris yang saat diklik akan muncul suara dengan *script* sebagai berikut :

```
b_m1a.addEventListener (MouseEvent.CLICK,bb_m1a);
function bb_m1a (Event:MouseEvent):void {
    sbookshelf.play(0,1); //menghidupkan suara
}
```

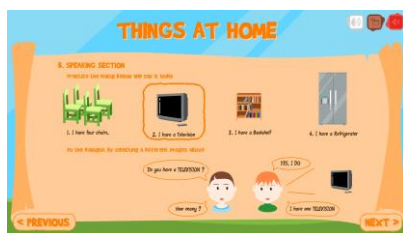


Gambar 5. Materi Listening

Tampilan materi *listening* (gambar 5) berisikan materi *listening* yang saat di klik angka akan muncul suara dan mencocokkan dengan gambar yang sesuai, script materi *listening* sebagai berikut :

```
b_m11a.addEventListener (MouseEvent.CLICK,bb_m11a);  
function bb_m11a (Event:MouseEvent):void {  
    if (mm3_a2.currentFrame == 2) {  
        mc_benar.gotoAndPlay (2)  
    } else {mc_benar.gotoAndPlay (20)  
    }  
}
```

Tampilan materi *speaking* (gambar 6) berisikan gambar dan percakapan, pada gambar dapat diklik dan materi *reading* (gambar 7) berisikan gambar dan teks.



Gambar 6. Materi *Speaking*



Gambar 7. Materi *Reading*

Pada materi *speaking* (gambar 6) saat gambar diklik percakapan yang ada di bawah akan berubah sesuai dengan gambar, script materi *speaking* sebagai berikut :

```
b_m1b1.addEventListener (MouseEvent.CLICK, bb_m1b1);  
function bb_m1b1 (Event:MouseEvent):void {  
    mvCakap1.gotoAndStop (1);  
}
```

#### 4.4.3. Tampilan Menu Simulasi

Tampilan halaman simulasi berisikan simulasi pengucapan huruf abjad A-Z dan video materi. Tampilan submenu simulasi (gambar 8) saat huruf diklik akan muncul gambar dengan suara serta teks keterangan. Script pada tampilan ini sebagai berikut :

```
import flash.media.Sound;  
bh_b.addEventListener(MouseEvent.CLICK,bb);  
function bb(Event:MouseEvent):void {  
    mch_b.gotoAndStop (2)  
    mc_mulut.gotoAndPlay ("s_b");  
    sbbb.play(0,1);  
};
```



Gambar 8. Tampilan Submenu Simulasi



Gambar 9. Tampilan Submenu Video

Tampilan sub menu video (gambar 9 ) akan menampilkan video rekaman tentang penjelasan materi, terdapat 3 video materi. Script pada halaman ini sebagai berikut :

```
b_sim2.addEventListener(MouseEvent.CLICK,bsim2);  
function bsim2 (Event:MouseEvent):void {  
    if (mc_video.currentFrame == 1) {  
        mc_video.v1.gotoAndStop(1);  
    } else if (mc_video.currentFrame == 2) {  
        mc_video.v2.gotoAndStop(1);  
    } else if (mc_video.currentFrame == 3){  
        mc_video.v3.gotoAndStop(1);  
    }  
    gotoAndStop (1)  
}
```

#### 4.4.4. Tampilan Menu Evaluasi

Tampilan halaman evaluasi (gambar 10) berisikan submenu latihan dan evaluasi dengan jumlah soal 20 dan dibuat *random* dengan bentuk soal pilihan ganda. *Script* pada halaman ini sebagai berikut :

```
b_lat.addEventListener (MouseEvent.MOUSE_DOWN,blat);  
function blat (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop("lat");  
    mc_lat.x = 0  
    mc_lat.gotoAndPlay(1);  
    b_lat.removeEventListener (MouseEvent.MOUSE_DOWN,blat);  
}  
  
b_eva.addEventListener (MouseEvent.MOUSE_DOWN,beva);  
function beva (Event:MouseEvent):void {  
    gotoAndStop("eva");  
    mc_eva.gotoAndPlay(1);  
    b_eva.removeEventListener (MouseEvent.MOUSE_DOWN,beva);  
}
```



Gambar 10. Tampilan Menu Evaluasi Latihan



Gambar 11. Tampilan Halaman

Tampilan halaman latihan (gambar 11) terdapat tombol *correction*, saat jawaban benar akan lanjut ke soal berikutnya, jika jawaban salah akan muncul peringatan sesuai dengan soal yang ditanyakan dengan *script* sebagai berikut :

```
if (MovieClip(parent).currentFrame <= 7 || MovieClip(parent).currentFrame == 19  
    || MovieClip(parent).currentFrame == 20){  
    b_btm2.visible = false  
    b_btm3.visible = false
```



```

} else if (MovieClip(parent).currentFrame == 8 || MovieClip(parent).currentFrame
== 9 || MovieClip(parent).currentFrame == 10
|| MovieClip(parent).currentFrame == 11 ||
MovieClip(parent).currentFrame == 12
|| MovieClip(parent).currentFrame == 21 ||
MovieClip(parent).currentFrame == 22){
    b_btm1.visible = false
    b_btm3.visible = false
} else if (MovieClip(parent).currentFrame >= 13){
    b_btm1.visible = false
    b_btm2.visible = false
}

```



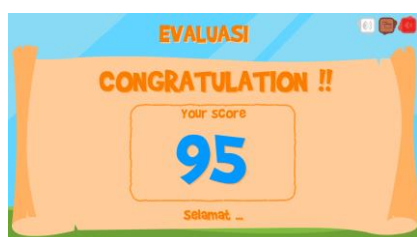
Gambar 12. Tampilan halaman Evaluasi

Tampilan halaman evaluasi (gambar 12) dengan *timer* mengerjakan 15 menit, saat sudah mengklik jawaban siswa mengklik tombol *next* untuk lanjut ke soal berikutnya.

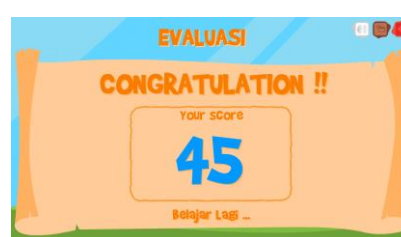
```

var minute = 15; //waktu mengerjakan
var second = 0;
var timer:Timer = new Timer(1000);
timer.addEventListener(TimerEvent.TIMER, clock);
timer.start();
function clock(evt:TimerEvent):void {
    second -= 1;
    if(second < 0){
        minute -= 1;
        second = 59;
    }
    if(minute == 0 && second == 0){
        MovieClip(parent).gotoAndStop("rampung")
        timer.removeEventListener(TimerEvent.TIMER, clock);
    }
    timeA_a.text = String( minute + ":" + second );}

```



Gambar 13. Hasil Evaluasi >60



Gambar 14. Hasil Evaluasi <60

Pada saat soal evaluasi selesai dikerjakan akan muncul hasil nilai, jika nilai di atas 60 maka akan muncul komentar selamat (gambar 13) dan jika nilai kurang dari 60 akan muncul komentar belajar lagi (gambar 14). *Script* pada tampilan nilai adalah sebagai berikut :

```
noScore.text = (Math.ceil(tmbhScore / 2)).toString();  
var ass = noScore.text  
if (ass <= 60) {  
    lol.text = "Belajar Lagi ..."  
} else {  
    lol.text = "Selamat ..."  
}
```

#### 4.5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dalam aplikasi media pembelajaran ini menggunakan dua jenis pengujian yaitu:

##### 4.5.1. Black Box Test

Pengujian dilakukan dengan melakukan *input* data dan melihat *output* yang dihasilkan, uji coba pengujian dilakukan oleh itu Alif Kusumawati, S.Pd selaku guru bahasa Inggris. Hasil pengujian yang didapat 5,3 % media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi bahasa Inggris kepada siswa dan 94,7 % menyatakan tampilan pembuka, halaman menu utama, simulasi dan video serta tombol-tombol navigasi berjalan dengan baik, materi yang disajikan sudah sesuai dengan standar kompetensi, soal latihan dan evaluasi sudah sesuai dengan standar kompetensi dan kelayakan media pembelajaran yang dapat mempermudah dalam menyampaikan materi serta sebagai alternatif media bantu dalam menyampaikan materi bahasa Inggris tentang *vocabulary*. Kesimpulan yang dapat ditarik bahwa komponen media pembelajaran yaitu materi, latihan dan evaluasi sudah sesuai dengan yang diharapkan dan dapat membantu dalam menyampaikan materi bahasa Inggris tentang *vocabulary* serta layak digunakan dalam proses pembelajaran sesuai kebutuhan *user*.

##### 4.5.2. Alpha Test

Pengujian sistem menggunakan *alpha test* bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai media bantu siswa dalam mempelajari materi *vocabulary* yang lebih menarik, efektif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan siswa. Uji coba dilakukan oleh 30 siswa kelas 1 Amanah di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta dengan mencoba menjalankan aplikasi media pembelajaran yang telah dirancang. Pengujian menggunakan 9 komputer dengan pembagian kelompok 3 sampai 4 siswa dalam 1 kelompok. Siswa mempelajari materi secara bersama-sama, siswa antusias dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran ada 1-2 siswa yang kurang memperhatikan. Pada saat mengerjakan soal evaluasi diberikan waktu satu per satu yang dilakukan 4 kali dengan waktu mengerjakan 15 menit. Hasil uji coba dapat ditarik kesimpulan yang menyatakan bahwa tampilan media pembelajaran mudah digunakan dengan 19 siswa menyatakan sangat setuju dan 11 siswa menyatakan setuju. Aplikasi media pembelajaran menyajikan materi yang menarik dan mudah dipahami dengan 18 siswa menyatakan sangat setuju dan 12 siswa menyatakan setuju. Aplikasi media pembelajaran dilengkapi dengan simulasi agar siswa lebih mudah memahami materi *vocabulary* dan pengucapan huruf dengan 18 siswa menyatakan sangat setuju dan 12 siswa menyatakan setuju. Aplikasi media pembelajaran dilengkapi soal latihan dan evaluasi yang dapat mengukur tingkat pemahaman materi dengan 18 siswa menyatakan sangat setuju adanya menu evaluasi yang dapat membantu mengukur tingkat pemahaman dan 12 siswa menyatakan setuju. Pada nilai evaluasi sebelumnya 11 dari 30 siswa yang mendapat nilai di bawah standar, setelah mengerjakan soal evaluasi yang pada aplikasi media pembelajaran 28 siswa mendapatkan nilai di atas standar KKM dan masih ada 2 siswa yang mendapatkan nilai mendekati nilai standar KKM. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar dengan 18 siswa menyatakan sangat setuju dan 12 siswa menyatakan setuju, serta 16 siswa menyatakan sangat setuju bahwa media pembelajaran ini cukup efektif sebagai media pembelajaran dalam mempelajari materi bahasa Inggris

tentang *vocabulary*. Pada saat uji coba guru juga ikut serta mendampingi siswa dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran.

Kesimpulan yang dapat ditarik bahwa pembuatan aplikasi media pembelajaran sudah sesuai dengan kebutuhan siswa, media pembelajaran layak, menarik untuk digunakan sebagai alternatif media bantu pembelajaran, dapat digunakan sebagai alternatif belajar mandiri, dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga dapat mencapai target belajar yang diinginkan.

## **5. Kesimpulan Dan Saran**

### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan maka dapat disimpulkan :

1. Telah dibuat media pembelajaran interaktif bahasa Inggris vocabulary berbasis multimedia yang menarik dan interaktif dengan menggunakan beberapa elemen multimedia yang meliputi teks, gambar, suara, animasi dan video sebagai alat bantu belajar mengajar pada mata pelajaran bahasa Inggris untuk kelas 1 di SD Muhammadiyah Kleco Kotagede Yogyakarta
2. Telah dilakukan uji coba aplikasi yang menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Inggris.
3. Siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran meskipun ada 1-2 siswa yang kurang antusias, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa, guru lebih mudah dan menarik dalam menyampaikan materi.

### **5.2. Saran**

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut:

1. Materi pada aplikasi ini hanya terbatas pada vocabulary yang diharapkan untuk pengembangan selanjutnya aplikasi pembelajaran ini dapat ditambahkan fitur-fitur yang lebih lengkap.
2. Media pembelajaran dapat ditambahkan pada hasil akhir soal evaluasi untuk jawaban yang telah dijawab, sehingga dapat mengetahui jawaban yang benar dan salah.
3. Media pembelajaran ini perlu dikembangkan menjadi lebih baik dengan menambahkan fitur admin untuk guru agar dapat mengubah materi dan soal sehingga mampu mengoptimalkan dalam menyampaikan materi bahasa Inggris tentang vocabulary.

### **Daftar Pustaka**

- [1] Nurjanah. (2011). *Aplikasi Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Bahasa Inggris untuk 6-8 Tahun*. Jakarta : Falkutas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- [2] Ningsih, Handayani Untari dkk. (2010). *Aplikasi Pembelajaran Kosakata dan Pronunciation Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Dinamika Informatika. Semarang : Universitas Stikubank Semarang.
- [3] Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali, Pers.